

БРУНО ФАЙДУТТИ

TM

ЦИТАДЕЛИ



ПРАВИЛА

ЦИТАДЕЛИ

ВВЕДЕНИЕ

«Цитадели» – настольная игра, каждый участник которой берёт на себя заботу о развитии целого города. Состязание градостроителей завершается, когда в любом городе появится восьмой квартал, после чего победитель определяется по набранному очкам.

Правда, нелегко создать такой город, чтобы соседям стало завидно. Добиться успеха можно только при поддержке вельмож, купцов и прочих влиятельных персон королевства.

КОМПОНЕНТЫ

В комплект «Цитаделей» входят карты кварталов, карты персонажей, памятки с порядком хода, фишки золота и короны.

Карты кварталов

Это карты районов и зданий, которые нужны каждому средневековому городу. Постройка квартала требует денег. Слева на карте в ряд расположены золотые монеты – это цена квартала. Так,

Таверна обойдётся в 1 золотой, Рынок строится за 2 монеты, а за Госпиталь придётся выложить целых 6 золотых.



Цвет

Жёлтый
Синий
Зелёный
Красный

Тип

Дворянский (доход Королю)
Церковный (доход Епископу)
Торговый (доход Купцу)
Воинский (доход Кондотьеру)
Особый (особые льготы, указанные на самой карте)

Лиловый

Четырнадцать карт с лиловым символом и белой звездой – бонусные кварталы. Если вы играете впервые, не используйте их. Позже мы расскажем, как их применять.

Карты персонажей

Это влиятельные лица государства, в котором вы строите города; к их помощи игроки прибегают в каждом раунде. В

«Цитаделях» 8 базовых и 10 бонусных персонажей.

Карты бонусных персонажей отмечены белыми звёздами, и их мы также не рекомендуем использовать в вашей первой партии. О них мы расскажем чуть ниже.

У каждого персонажа есть ранг от 1 до 9. Ранг обозначен в верхнем левом углу карты.



Справочная карта

В начале партии карта-памятка выдаётся каждому участнику. Она ускорит игру и поможет освоиться новичкам.

Фишки золота

Это золотые монеты, нужные для строительства кварталов. Перед игрой их складывают в центр стола – в банк.

Деревянная фишка «корона»

Игрок, у которого «корона» находится в одном раунде, первым выбирает карту персонажа в следующем. «Корона» передаётся от одного владельца к другому после действий Короля.



РАСКЛАД БАЗОВОЙ ИГРЫ

Перед партией нужно проделать следующее:

1. Убрать бонусные кварталы и персонажей (карты с белыми звёздами).
2. Собрать колоду персонажей из восьми карт.
3. Собрать колоду кварталов из оставшихся карт.
4. Сдать игрокам по четыре карты кварталов.
5. Выдать каждому участнику два золотых из банка.
6. Самый старший по возрасту игрок получает «корону».

ИГРА

Мы опишем правила для партии, в которой играет от четырёх до шести человек. Если играть намерены двое, трое или семеро, стоит прочесть специальные правила в конце этой книги.

Игра состоит из раундов, в каждом по четыре шага.

Шаг первый: Убрать лишних

Сперва вытяните случайную карту из колоды персонажей и, не глядя, положите её на стол лицом вниз. Эта карта не участвует в текущем раунде.

Затем вытяните из колоды персонажей определённое количество карт и положите их в центр стола лицом вверх (сколько брать карт, зависит от числа участников см. ниже). Эти карты не участвуют в раунде.

Особое правило: если выпал Король, немедленно замените его другой случайной картой из колоды персонажей, а Короля замешайте обратно в колоду.

НАБОР ОТКРЫТЫХ КАРТ СОСТАВ ОТ 4 ДО 7 ИГРОКОВ

Число игроков	Число открытых карт
4	2
5	1
6-7	0



Шаг второй: Разобрать лучших

Владелец «короны» берёт колоду персонажей, смотрит карты втайне от остальных и выбирает любого. Потом передает оставшиеся карты соседу слева. Тот действует также. Так продолжается, пока каждый из участников не возьмёт по персонажу. Взяв себе карту, последний игрок выкладывает оставшуюся на стол лицом вниз.

Шаг третий: Ходы игроков

Владелец «короны» начинает вызывать персонажей по порядку рангов. Сначала – Ассасина (1-й ранг), затем Вора (2-й ранг) и т.д. Если никто не откликнулся, нужно назвать следующего по рангу персонажа.

Прозвучало название вашего персонажа? Выложите карту перед собой лицом вверх и сделайте ход. После этого владелец «короны» вызывает следующего по рангу и т.д. Если персонаж убит, его хозяин пропускает ход.

Ход игрока

Во время своего хода сначала выполните действие, а потом можете построить квартал.

1) Действие. Выберите что-то одно:

- взять два золотых из банка или
- взять две карты из колоды кварталов, посмотреть их и одну забрать на руку, а другую положить под колоду.

2) Постройка квартала

Теперь можете пристроить один квартал к вашему городу – выложить карту из руки

на стол. Для этого внесите в банк цену квартала. Если не хотите или не можете строить – ваш ход завершён.

Возведение квартала стоит столько, сколько золотых нарисовано на его карте.

В городе не может быть двух одинаковых кварталов, т.е. нельзя возвести второй Замок, Рынок и т.д.

Особые свойства персонажа

Каждый персонаж обладает особым свойством, применяется оно один раз в ход. Эти свойства кратко описаны на картах и детально разобраны в конце правил. Изучите этот раздел прежде, чем начать игру.

Шаг четвертый. Конец раунда.

Когда все персонажи вызваны, и ход последнего игрока завершён, участники возвращают все карты персонажей в колоду. Колода перетасовывается, и начинается новый раунд.



• те, кто успел возвести восьмой квартал до конца раунда, получают по 2 очка.

Победителем становится игрок, набравший больше очков.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Партия для двоих и троих участников

Если за столом двое или трое, каждый участник берёт по паре персонажей, а ход делает дважды в раунд – за обоих. В остальном игра идёт обычным порядком. Нет нужды отделять золото или кварталы одного героя от «имущества» другого, так как город у игрока всё равно один. Ничто не мешает, например, чтобы золото, заработанное первым персонажем, истратил на постройку квартала второй.

Если играют двое или трое, немного иначе проходит подготовка к партии.

Игра на двоих

1. Игрок с «короной» А перетасовывает колоду персонажей, вытаскивает карту и кладёт её на середину стола лицом вниз. Затем втайне выбирает себе персонажа, а оставшихся отдаёт другому – игроку Б.

2. Игрок Б выбирает сначала одну карту для себя, затем берёт другую карту и кладёт её лицом вниз в центр стола. Четыре карты возвращаются игроку А.

3. Игрок А в свою очередь проделывает то же самое. И наконец игрок Б точно также поступает с последней парой.

4. Игрок Б забирает на руку одну из оставшихся карт, а вторую кладёт в центр стола лицом вниз.

Игра на троих

Игрок с «короной» берёт колоду персонажей, скидывает случайную карту лицом вниз в центр стола, выбирает себе персонажа и передаёт остаток колоды соседу слева. Тот проделывает тоже самое и т.д.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда кто-то из участников построит восьмой квартал, текущий раунд продолжается до конца, и только тогда партия завершается. После этого каждый игрок получает очки по следующей схеме:

- участнику начисляется столько очков, какова суммарная стоимость всех кварталов его города;
- если у игрока есть кварталы всех пяти цветов, ему полагается 3 очка;
- если игрок первым построил восьмой квартал, ему причитается 4 очка;



У всех участников должно оказаться по паре персонажей. Последний игрок выбирает одну из двух оставшихся карт, а «лишнюю» скидывает лицом вниз в центр стола.

Игра всемером

Игра семерых участников отличается от обычной только в одном.

На втором шаге (выбор персонажа), седьмой игрок одну карту получает от шестого, а вторую забирает со стола – это та карта, которая была выложена в начале раунда лицом вниз. «Лишнюю» карту тоже следует поместить на стол лицом вниз.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

В «Цитаделях» есть 10 бонусных персонажей и 14 бонусных лиловых кварталов (карты отмечены белыми звёздами). Их использование сделает игру более интересной и менее предсказуемой.

Бонусные персонажи

Такие карты можно использовать по-разному.

Скажем, если все участники согласятся, до начала партии одного-двух персонажей в колоде замените бонусными картами тех же рангов. Для примера, вместо Купца 6-го ранга примите в игру Алхимика.

Если за столом четверо или семеро, и все не против использовать персонаж 9-го ранга, в начале каждого раунда нужно откладывать столько карт, сколько указано в таблице (см. ниже). Карты сбрасываются лицом вниз.

С персонажем 9-го ранга можно сесть за «Цитадели» в восьмером. В таком случае играть нужно по правилам для семерых. Последний участник одну карту получит от предыдущего, а вторую возьмёт со стола (см. выше).

Бонусные карты кварталов

Перед началом игры можете добавить в колоду кварталов два-три бонусных (лиловых). Если использовать больше трёх, то за каждый бонусный квартал следует убирать из колоды один обычный.

НАБОР ОТКРЫТЫХ КАРТ СОСТАВ ОТ 4 ДО 7 ИГРОКОВ ПРИ ИГРЕ С ПЕРСОНАЖЕМ 9ГО РАНГА

Число игроков	Число открытых карт
4	3
5	2
6	1
7	0

Укороченная игра

Если все согласны, партию можно сократить и играть до семи кварталов.



ПЕРСОНАЖИ

У персонажей «Цитаделей» есть уникальные свойства. В любой момент своего хода вы можете применить свойство выбранного на текущий раунд персонажа.

Примечание: Король, Император, Епископ, Аббат, Купец, Дипломат и Кондотьер получают доход от определённых кварталов в вашем городе; применить свойство такого персонажа для получения золота можно в любой момент хода. Так, вы вправе потребовать золото в начале хода, чтобы денег хватило на новый квартал, или после строительства, когда возможность персонажа принесёт больше золота благодаря новому кварталу. Конечно, вам доступно только одно применение свойства в ход.



1) Ассасин

Назовите персонажа, которого хотите убить. Владелец убитого ничем не выдаёт своего огорчения, пока игрок с «коронай» не вызовет его персонажа. Этот игрок пропускает ход



2) Вор

Назовите персонажа, которого хотите обворовать. Когда его вызывают, заберите у него всё золото. Воровать у Ассасина или у жертвы Ассасина нельзя..



3) Чародей

В любой момент хода можете сделать одно из двух действий:

- обменять все карты из руки (не из города) на карты из руки другого игрока; вы вправе произвести такой обмен, даже если карт у вас в руке нет – просто заберите карты у другого игрока;
- вернуть любое число карт из руки под колоду кварталов и взять из неё столько же новых карт кварталов.



4) Король

Получите один золотой за каждый дворянский (жёлтый) квартал в вашем городе. Когда вызывают Короля, вы тут же получаете фишку «корона». Теперь вы вызываете персонажей, а в следующем раунде первым будете выбирать персонажа. Если в следующем раунде не будет Короля, «корона» останется у вас. Если Короля убьют, вы пропустите ход, как самый обычный персонаж. Но в конце раунда, когда убийство Короля откроется, вы сохраните «корону» как наследник престола.



БОНУСНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



5) Епископ

Получите один золотой за каждый церковный (синий) квартал в вашем городе. Кондотьер не может разрушать ваши кварталы.



6) Купец

Получите один золотой за каждый торговый (зелёный) квартал в вашем городе. После действия получите ещё один золотой.



7) Зодчий

После действия возьмите в руку ещё две карты квартала из колоды. В свой ход можете построить до трёх кварталов.



8) Кондотьер

Получите один золотой за каждый воинский (красный) квартал в вашем городе. В конце хода можете разрушить один квартал по своему выбору, заплатив на один золотой меньше цены квартала. Так, квартал ценой в один золотой вы сносите бесплатно, на разрушение квартала ценой в 2 золотых тратится 1 монета, квартал ценой в 5 золотых потребует расхода 4-х монет и т.д. Можете сносить даже кварталы своего города. Нельзя лишь нападать на город, в котором уже построен восьмой квартал.

Авторский коллектив Разработчик: Бруно Файдутти. **Иллюстрации:** Жюльен Дельваль, Флоранс Маньин, Жан-Луи Мурье, Йеспер Эйсинг, Бьярне Хансен. **Дизайн:** Сирилл Дожан, Брайан Шомбург, Скотт Найсли, Кристиан Т. Петерсен.

Редактура и правила: Даррелл Харди, Кристиан Т. Петерсен.

Подготовка русского издания: Михаил Акулов, Илья Карпинский, Андрей Морозов, Елена Авраменко, Алексей Перерва, Вера Серпова.

Citadels and Citadels: Dark City Expansion are a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. **Copyright ©2005 Fantasy Flight Publishing, Inc.** All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

©2007 ООО Смарт, русское издание. Осуществляется по лицензии.



1) Ведьма

После действия назовите персонажа, которого хотите заколдовать, и завершите ход. Когда вызовут заколдованного персонажа, его владелец открывает карту персонажа и выполняет действие: на этом его ход перехватываете вы и применяете все таланты заколдованного персонажа (включая золотой бонус Купца или две лишние карты Зодчего) на благо вашего города. При заколдованном Короле его владелец всё же получает «корону». Если заколдованного персонажа в раунде нет, вы потратили ход зря. Вор не может обворовать Ведьму или заколдованного персонажа.



2) Сборщик Подати

После того, как другой игрок возвёл в своем городе квартал или несколько кварталов, в конце своего хода он отдаёт тебе один золотой (если у него есть золото). Если Ассасин или Ведьма построили кварталы, они отдают тебе золотой, как только ты открываешь карту Сборщика подати.



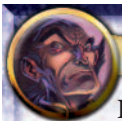
3) Волшебник

Можете изучить карты в руке другого игрока и забрать одну из них. Можете оставить взятую карту у себя в руке или оплатить постройку этого квартала. В последнем случае вид квартала не учитывается – вы можете построить квартал, который уже есть в вашем городе.



4) Император

Получите один золотой за каждый дворянский (жёлтый) квартал в вашем городе. При вызове Императора заберите «корону» у её владельца и отдайте другому игроку – не оставляйте себе! Игрок, получивший «корону», отдаёт вам 1 золотой или карту квартала из руки. Если у игрока нет ни золота, ни карт, он не отдаёт ничего. Примите к сведению, что Император, как и Король, не должен быть среди открытых карт, сбрасываемых в начале раунда.



5) Аббат

Получите один золотой за каждый церковный (синий) квартал в вашем городе. Игрок, у которого больше всего золота, отдаёт вам один золотой. Если у нескольких игроков одинаковое количество золотых или вы богаче других, новых монет вы не получите.



6) Алхимик

В конце хода получите назад всё золото, потраченное на постройку кварталов в этом ходу. Монеты, потраченные на другие цели (плата Сборщику подати, например), не возвращаются. Нельзя тратить больше, чем есть.



7) Навигатор

После действия можете либо получить добавочные 4 монеты, либо вытянуть добавочные 4 карты. Строить кварталы вы не вправе.



8) Дипломат

Получите один золотой за каждый воинский (красный) квартал в вашем городе. В конце хода можете обменять один квартал вашего города на квартал любого соперника. Если вы получаете более дорогой квартал, разницу вы должны возместить золотом (Великая Стена влияет на эту цену). Нельзя брать Форт и кварталы из города Епископа. Помните: если в игре есть Дипломат, из колоды надо убрать Кладбище, так как его не будут использовать.



9) Художник

Ты можешь «приукрасить» один-два квартала твоего города, положив на каждый по золотому. Цена украшенного квартала (и стоимость его разрушения или обмена) возрастает на 1. Возрастает и число очков, которые вы получаете за украшенный квартал в конце игры. На любом квартале может быть только один золотой.



9) Королева

Получите три золотых, если сидите рядом с Королём или Императором. Если Король убит, но сидел по соседству, вы получите три монеты, когда убийство раскроется (т.е., в конце раунда).

Примечание: не вводите Королеву в игру, в которой меньше пяти участников.

Бруно Файдутти выражает благодарность всем, кто помогал тестировать игру, а именно: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Herve Marly, Bernard Mendiburu, Helene Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallieres, JeanLMarc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellor и Irene Villa (упомянуты только игроки, которые внесли наибольший вклад в общее дело, и самые симпатичные девушки). Спасибо всем посетителям Vth Ludopathic Gathering и Alan Moon's Xth Gathering of friends. Спасибо MarcellAndre CasasolaMerkle, так как одна из ключевых систем «Цитаделей» напрямую взята из игры Verraeter. Спасибо Ron Magin, Bernd Brunnhofer, Dirk Geilenkeuser и Volker Weitzel. Спасибо всем участникам состязания персонажей Ohne Furcht und Adel, проведенного Hans im Glueck, и особенно Ben Baldanza, Peter Kusters, Gary Wong, Andrea Navratil, Christoph Heinzl, Stefanie Kethers, Alexander Klein, Jonathan Degann, Holger Traczynski и Holger Baumgartner, чьи идеи помогли создать новых героев. Спасибо Christian Petersen из Fantasy Flight Games, кто терпеливо решал все проблемы англоязычной версии. И самые горячие благодарности Cyrille Daujean, чья помощь в разработке, тестировании и поддержке этой игры бесценна.